رمز ورقم المقرر	عنوان المقـــرر	عدد الوحدات	متطلب سابق
هـ ك 765	الذكاء الاصطناعي لبرمجة الألعاب	3	

توصيف المقرر

الأهداف: مناقشة مفاهيم وتطبيقات البرمجة من مظور الذكاء.

تطور الألعاب، وهم الذكاء، حل المسألة الصحيحة، نفحات وإلماعات من الخنادق، طرائق مفيدة وأنظمة مخصصة، بناء مجموعة أدوات تشخيصية للذكاء الاصطناعي، نظم القدح والإثارة، بنية اختيار الصور المتحركة المسوقة بالبيانات، السلوك الواقعي للشخصيات مع التصوير المتحرك المصنف والمرتب، تصميم آلات الحالات المحدودة، منحنيات الإستجابة، خط الرؤية في المناظر الطبيعية ثلاثية الأبعاد، المنطق المغيب(الغائم)، إيجاد المسارات، الحركة، البرق.

Course Code	Course Title	Credits	Prerequisite
EE 765	AI for Game Programming	3	

Course Description

Objectives: Discuss the concepts and applications of programming by AI.

Evolution of Game AI, Illusion of Intelligence, Solving the Right Problem, Tips from the Trenches, Useful Techniques and Specialized Systems, Building an AI Diagnostic Toolset, Trigger System, Data-Driven Architecture for Animation Selection, Realistic Character Behavior with Prioritized, Categorized Animation, Designing of Finite-State Machines, Response Curves, Line-of-Sight for 3D Landscapes, Fuzzy Logic, Pathfinding, Movement, Lightning.